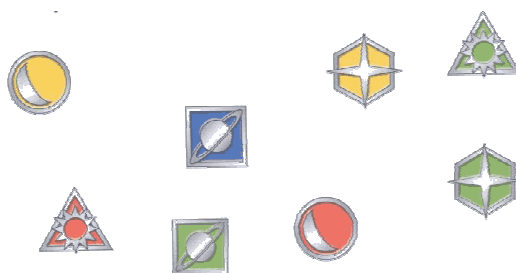


RICOCHET ROBOTS

Herní materiál

- 4 oboustranné části hracího plánu
- 1 spojovací destička z plexiskla
- 4 roboti z plexiskla ve čtyřech barvách a 1 černý robot
- 4 čtvercové kartičky v barvách robotů a 1 černé kolečko
- 17 kruhových žetonů
- 1 přesýpací hodiny (zhruba 1 min)
- 1 pravidla hry



Příprava hry

- Spojte všechny čtyři části hracího plánu libovolnou stranou nahoru tak, aby rohy s otvory byly ve středu plánu (existuje 96 různých způsobů). Plány zafixujte pomocí spojovací destičky.
- Rozmístěte 4 barevné roboty na libovolná pole bez symbolu a umístěte pod každého robota čtvercovou kartičku ve stejné barvě.
- Zamíchejte 17 žetonů otočených rubem nahoru a umístěte je vedle hracího plánu.
- Postavte vedle hracího plánu přesýpací hodiny. Vezměte jeden žeton, otočte ho lícem nahoru a umístěte na spojovací destičku uprostřed desky. Hra může začít!

Cíl hry

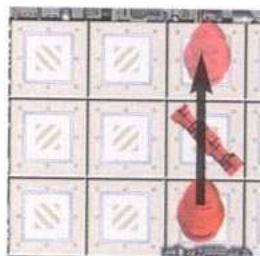
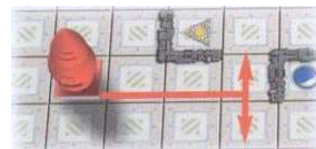
Cílem každého kola je získat žeton umístěný na hrací plán.

Na hrací desce vždy existuje políčko odpovídající otočenému symbolu. Toto pole je cílovým polem pro aktuální kolo. Všechny symboly s výjimkou „vesmírného víru“ se vyskytují v barvách robotů (červené, zelené, modré a žluté). Úkolem hráčů je dopravit na cílové pole robota stejné barvy. Ten, komu se to podaří nejmenším počtem tahů, získává pro sebe žeton uprostřed!

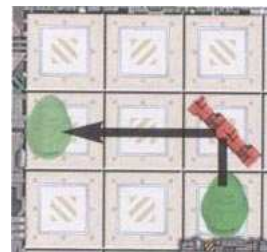
Pohyb robotů

Nejdříve se roboti nepohybují po hracím plánu, ale pouze v hlavách všech hráčů. Jinak řečeno: Každý hráč se snaží nalézt co nejkratší cestu na cílové pole, aniž by pohyboval roboty na hracím desce. Všichni 4 roboti se mohou pohybovat pouze rovně (vpravo, vlevo, nahoru, dolů). Žádný robot neumí brzdít. To znamená, že když se robot začne pohybovat nějakým směrem, nezastaví dříve než u nějaké překážky.

Překážky jsou okraje herního plánu, namalované zdi, destička uprostřed a ostatní roboti. Narazí-li robot na překážku, může se zastavit nebo pokračovat v jednom z kolmých směrů opět k další překážce. Každý pohyb robota až k nějaké překážce se počítá jako pouze jeden tah.




Když robot dorazí na pole s barevnou diagonální stěnou, směr dalšího pohybu závisí na barvě robota a stěny. Pokud robot i stěna stejné barvy, pohyb pokračuje nezměněn dále (stěna pro něj nefunguje jako překážka). Je-li stěna jiné barvy než robot, odrazí se od této stěny pod pravým úhlem. V tomto speciálním případě se stěna nezapočítává jako překážka. Celý pohyb se počítá jen jako jeden tah.



Průběh jednoho kola

- Nejprve jeden z hráčů vezme jeden z dosud nepoužitých žetonů, otočí ho a umístí ho na destičku uprostřed hracího plánu.
- Nyní všichni hráči současně přemýšlejí, jakým způsobem nejrychleji přesunout robota barvy symbolu na otočeném žetonu na cílového pole. Při plánování cesty smí hráči využívat jako překážky také ostatní roboty. Tahy ostatními roboty se ale započítávají do celkové délky cesty (viz příklad 1).

- Pokud byl vylosován žeton „vesmírného víru“, může být na cílové pole přesunut libovolný z robotů. 
- Na své cestě k cílovému pole musí robot minimálně jednou změnit směr pohybu, tj. nesmí na cílové pole dorazit přímou cestou. Přestože rozestavení robotů na plánu takovou cestu umožňuje, hráči musí zvolit jinou.
- Jakmile některý z hráčů nalezne nějakou cestu, řekne nahlas počet tahů, které k dosažení cíle potřebuje. Poté otočí přesýpací hodiny a ostatní hráči již mají jen 1 minutu na to, aby jeho výsledek vylepšili. Také hráč, který hodiny otočil, smí ještě vylepšit svoji cestu. Čísla, která hráči během této doby řeknou, bývají obvykle nižší než původní, ale mohou říci i vyšší (např. pokud se domnívají, že první hráč udělal někde chybu a jeho řešení nebude platné).
- Když hodiny doběhnou, ukáže hráč, který oznámil nejnižší číslo, svoji cestu. Nyní opravdu posunuje roboty po hracím plánu dokud nedorazí zvolený robot do cíle. Při každém pohybu počítá dosud spotřebované tahy. Pokud se mu podaří v deklarovaném počtu tahů dorazit robotem do cíle, získává hráč žeton. V opačném případě vrátí všechny roboty na startovní pozice. Nyní mají šanci na zisk žetonu postupně další hráči v pořadí dle svých čísel. Pokud se nepodařilo žádnému z hráčů dorazit robotem včas do cíle, žeton se vrátí zpět a přimíchá k ostatním.
- Po vyhodnocení kola může hned začít další. Roboti se vrátí na výchozí pole a opět se vylosuje jeden z žetonů a položí doprostřed hracího plánu...

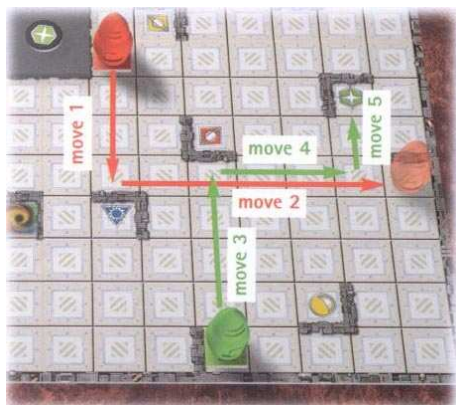
Konec hry

Při hře ve dvou hra končí, když jeden z hráčů získá 8 žetonů. Ve třech hráčích je to 6 žetonů, ve čtyřech 5 žetonů. Pokud hraje více hráčů, hraje se dokud nejsou rozebrány všechny žetony. Samozřejmě se mohou hráči dohodnout také na jiném množství žetonů potřebném k vítězství ve hře.

Poznámka: Většina rozestavení na hracím plánu lze vyřešit na méně než 10 tahů, ale najdou se zvláštní případy, kdy i nejkratší řešení je delší než 20 tahů. Tyto pozice jsou zajímavé jako problém, ale při hře mohou hráče spíše otrávit. Doporučujeme, po čtyřech až pěti minutách spustit přesýpací hodiny přestože nikdo dosud nenalezl řešení. Po uplynutí této dodatečné minuty vylosujte nový žeton.

Příklad 1

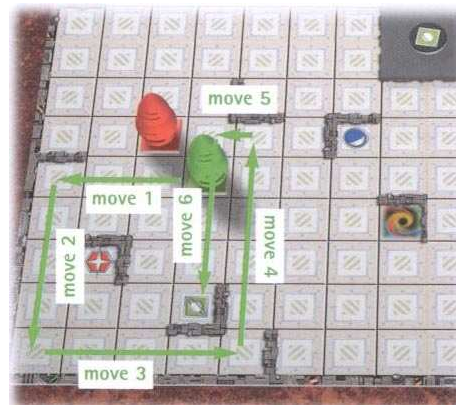
Jiný robot je využit jako překážka



Provedeme dva tahy červeným robotem, potom dalšími třemi tahy dostaneme zeleného robota do cíle.

Příklad 2

zelený robot nesmí přímo na cílové pole



Zvolená cesta je dlouhá 6 tahů. Všimněte si, že robot projede přes kartičku určující jeho počáteční políčko. Ta se stejně jako ostatní kartičky nepočítá jako překážka.

Varianta s černým robotem

Na začátku hry můžete rozmístit spolu s barevnými roboty také černého robota. Ten může pomoci zkrátit cestu ostatním robotům a sám může být použit v případě žetonu „vesmírného víru“.

Author: Alex Randolph
 Graphics: Franz Vohwinkel
 ©1999 Hans im Glück Verlags-GmbH, ©2003 Rio Grande Games
 Kontakt: RioGames@aol.com

© Ladislav Smejkal, 2007
SVĚT DESKOVÝCH HER
 www.svet-deskovych-her.cz

